

Livret Pédagogique



TERRITOIRE • ÉCONOMIE • FORMATION • ÉDUCATION • TRANSPORT • ENVIRONNEMENT • CULTURE & SPORT • TOURISME & PATRIMOINE • EUROPE



Édito Pennad-stur

En 2012, la Région Bretagne et ses partenaires du projet « En résonance » ont réalisé, avec seize professionnels, une bande dessinée intitulée « Résonances – Les jeunes, l'engagement, le monde... 12 récits en BD ». Cette bande dessinée propose un voyage pour questionner le monde d'aujourd'hui et s'interroger sur les valeurs d'engagement et de solidarité. Avec humour, mais aussi gravité ou tendresse, les différentes histoires illustrent la mondialisation, les inégalités ou encore la rencontre interculturelle et éveillent chez le lecteur l'envie d'agir. Ce livret pédagogique a été réalisé pour faciliter l'utilisation de la BD par les acteurs éducatifs et encourager leurs démarches d'éducation au développement et à la solidarité internationale, partie intégrante de l'éducation au développement durable. Il présente des pistes d'animations pour approfondir les 4 thématiques principales introduites par la BD : les représentations interculturelles, les interdépendances mondiales, les migrations et la consommation responsable. Ces questions trouvent un ancrage fort dans les disciplines du secondaire. Les techniques proposées pour les traiter, inspirées des pédagogies de l'éducation populaire, visent par ailleurs la participation active des publics et l'accès à une conscience critique.

Certaines animations proposées dans ce livret s'inspirent d'outils existants, créés par le CCFD-Terre Solidaire, le Conseil de l'Europe, Artisans du Monde, le réseau Ritimo, Aman Y Alla ou encore Afric'impact. Merci à ces structures, ainsi qu'à toutes celles et tous ceux, animateurs et enseignants, qui se sont investis dans la réalisation de ce livret.

Je souhaite que cet ouvrage conforte les pratiques d'éducation au développement et à la solidarité internationale des acteurs éducatifs bretons

Bonnes activités à toutes et à tous !

PIERRICK MASSIOT,

Prezidant ar C'huzul-rannvro
Prezidant Kuzul-rannvro Breizh



JEAN-LUC BICHE,

Président du CRIDEV
Prezidant Kreizenn ditourif
Roazhon evit an diorren hag
ar c'hengred etrebroadel



ALEXANDRE STEYER,

Recteur de l'académie de Rennes
Rektor akademiezh Roazhon



Dassonioù – Ar re yaouank, an engouestl, ar bed... 12 danevell e BT », setu titl un albom bannoù-treset bet embannet e 2012 gant Rannvro Breizh ha kevelerien he raktres « E dasson », asambles gant c'hwezek den a vicher. An albom-se zo un doare beaj evit kompren ar bed a vremañ ha klask gouzout petra eo talvoudoù an engouestl hag ar c'hengred. Gant fent met en un doare sirius pe tener ivez e teu an istorioù disheñvel da daolenniñ ar bedelaat, an digevatalderioù peotramant an eskemmoù etresevadurel, ha da reiñ c'hoant d'al lennerien d'ober un dra bennak.

Savet eo bet al levrig pedagogel-mañ evit sikour obererien an deskadurezh da implijout ar BT hag evit broudañ anezho da gelenn an diorren hag ar c'hengred etrebroadel a zo lodek en deskadurezh d'an diorren padus. Ennañ e kinniger skouerioù labourioù evit mont pelloc'h gant ar 4 zem pennañ a zo meneget er BT : an doare ma sell pep sevenadur ouzh ar re all, ar c'henliammoù er bed, an divroadegoù hag ar bevezioù fur. Gwriziennet mat eo degas ar c'hudennoù-se en diskiblezhioù kelennerien an eil derez. An teknikoù kinniget evit plediñ ganto zo awenet gant hentennoù pedagogiezh an deskadurezh pobl, e-sell da lakaat ar vugale da gemer perzh da vat ha da brenañ skiant-varn.

Savet ez eus lod labourioù kinniget el levrig-mañ diwar binvioù a zo bet krouet gant CCFD-Terre Solidaire, Kuzul Europa, Artisans du Monde, ar rouedad Ritimo, Aman Y Alla peotramant Afric'impact. Trugarez d'ar frammoù-se ha d'an holl re, animatourien hag animatourezed, kelennerien ha kelennerized, o deus lakaet bec'h evit seveniñ al levrig-mañ.

C'hoant am eus ma vo kadarnaet gant al levrig-mañ doareoù kelenn an diorren hag ar c'hengred gant obererien an deskadurezh e Breizh.

Labourit mat holl !

L'Éducation au développement et à la solidarité internationale : de quoi parle-t-on ?

L'éducation au développement et à la solidarité internationale (EAD-SI) amène à s'interroger sur les interdépendances mondiales et à envisager comment agir à l'échelle locale, dans un objectif de solidarité internationale.

En effet, dans une société mondialisée, nos façons de consommer, de nous alimenter, d'utiliser les sources d'énergie... ont des répercussions à l'échelle mondiale. Être solidaire renvoie alors aux attitudes citoyennes à adopter ensemble pour que nous puissions tous vivre dignement sur la même planète. L'EAD-SI tend donc à « changer les mentalités et les comportements de chacun afin de construire collectivement un monde juste, solidaire et durable »¹.

Le processus d'EAD-SI peut se résumer par le triptyque : s'informer, comprendre, agir. Il vise l'acquisition :

- de savoirs : connaissances sur le fonctionnement du monde, les autres cultures ;
- de savoir-faire : identification des préjugés sur « les Suds »² et sur « les Nords », compréhension des interdépendances mondiales ;
- de savoir-être : développement d'attitudes et valeurs de solidarité ;

Ces acquisitions sont essentielles pour agir et s'engager dans des projets citoyens et solidaires.

Le présent livret pédagogique a vocation à accompagner les acteurs éducatifs - animateurs socio-culturels et des mouvements de jeunesse et d'éducation populaire, enseignants - dans leurs démarches d'EAD-SI auprès de jeunes de 15 à 20 ans. Il propose des supports et techniques d'animations pour approfondir 4 grands thèmes abordés par la bande dessinée « Résonances » :



© Scénario, dessin, couleur : NICOLY

- les représentations interculturelles ;
- les interdépendances mondiales ;
- les migrations ;
- la consommation responsable.

Ce livret comprend en préambule des pistes de méthodologie et des exemples de ressources pour intervenir en EAD-SI. Vous trouverez ensuite quatre propositions d'animations pour chacun des thèmes ci-dessus. Elles ont été pensées de façon à prendre en compte la diversité des contraintes des acteurs éducatifs (temps nécessaire, disponibilité de matériel pédagogique...), plusieurs degrés de maîtrise des sujets abordés et différentes formes d'apprentissage.

1. Définition de l'EAD-SI par Educasol, www.educasol.org

2. Le pluriel est utilisé de façon à refléter la diversité des contextes et situations des pays dits « du Sud » et « du Nord ».

Sommaire

Quelques pistes méthodologiques	4	Thème 1	
Éducation au développement et à la solidarité internationale (EAD-SI) et éducation populaire	6	Les représentations interculturelles	13
		Animation 1 « Le Jeu des saluts »	14
		Animation 2 « Voir le monde autrement »	15
		Animation 3 « Mondiorail »	16
		Animation 4 « Paris couleurs »	18
EAD-SI et milieu scolaire	7	Pour aller plus loin	19
Ressources et partenaires en Bretagne	8	Thème 2	
Présentation d'une « animation type »	10	Les interdépendances mondiales	21
		Animation 1 « Jeu de la baguette »	22
		Animation 2 « Théâtr'imaginé autour du téléphone portable »	23
		Animation 3 « Terres à taire : histoires de soja ici et là-bas »	24
		Animation 4 « Le jeu du jeans »	25
		Pour aller plus loin	26
		Thème 3	
		Les migrations	29
		Animation 1 « Dire tout et son contraire sur les migrations... »	30
		Animation 2 « La carte des flux migratoires »	33
		Animation 3 « Jeu du pas en avant »	34
		Animation 4 « Un monde sans frontières ? »	35
		Pour aller plus loin	36
		Thème 4	
		La consommation responsable	39
		Animation 1 « Théâtr'imaginé le pull »	40
		Animation 2 « Débat mouvant sur la consommation responsable »	41
		Animation 3 « Les cours mondiaux du cacao »	42
		Animation 4 « La double face de la monnaie »	43
		Pour aller plus loin	44

Quelques piste de méthodes pour intervenir au EAD-SI

1. La participation active

La méthodologie de l'EAD-SI encourage la réflexion en s'appuyant sur la participation active des apprenants³ et des éducateurs. Les méthodes actives utilisées en EAD-SI placent l'apprenant en position d'acteur : à travers une situation motivante (enquête, mise en situation, journal, jeu de rôle...) qui stimule sa curiosité, il mobilise ses compétences au service d'une démarche d'investigation. Il rentre dans une posture de chercheur qui émet des hypothèses et vise à créer de nouvelles connaissances.

2. Le rôle du groupe

La construction d'un climat de confiance entre les participants est importante, afin de favoriser les échanges et l'apprentissage mutuel. Pour faciliter la rencontre, il existe des jeux de « brise-glace⁴ » qui permettent, en début de séance, d'aller les uns vers les autres et facilitent, tout au long du processus éducatif, la construction collective.

3. L'identification des représentations

Les séquences pédagogiques d'EAD-SI s'efforcent de partir des représentations mentales des participants. Que savent-ils sur le sujet abordé ? Que ressentent-ils à l'évocation de ce sujet ? Quelles sont leurs idées reçues ?

4. L'approche globale de la personne

Pour intervenir en EAD-SI, les acteurs éducatifs sont confrontés à une question récurrente : « Comment proposer des activités pédagogiques dans lesquelles chacun puisse se retrouver ? ». 4 styles d'apprentissage peuvent être identifiés :

l'analyse et la
réflexion

(domaine du raisonné)

la visualisation
et l'imagination

(domaine de l'imaginé)

la méthode et l'ordre
(domaine du
formalisé)

la sensibilité et le
contact humain
(domaine du ressenti)

L'expérience montre que la grande majorité d'entre nous est plus sensible à l'une ou l'autre de ces approches ; faire appel à l'ensemble de ces domaines à travers une ou plusieurs activités permet donc d'augmenter les chances de toucher plusieurs profils d'apprenants.

Pour chacun des quatre grands thèmes abordés par la BD, ce livret pédagogique propose, autant que faire se peut, des techniques d'animation et des supports pédagogiques jouant sur les différentes entrées identifiées.

3. Par commodité, nous désignerons par « apprenant » toute personne, jeune ou adulte, en situation d'apprentissage. L'apprenant implique la présence d'un acteur éducatif (professeur-e, animateur/trice, éducateur/trice), lui-même en situation d'apprentissage vis-à-vis du groupe.

4. Pour des idées de jeux « brise-glace », se reporter au guide « 7 + 7 », édité par Starting block ou à l'ouvrage « Jeux coopératifs pour bâtir la paix », édité par l'Université de paix (ouvrages disponibles auprès du réseau Ritimo).

Le tableau ⁵ ci-dessous présente des démarches pédagogiques correspondant à ces quatre approches :

Raisonné

Les apprenants s'informent.

Préparer son activité de telle manière que les apprenants prennent connaissance d'informations diverses (faits, chiffres, noms...). Expliquer, répondre à leurs questions, faire consulter des livres, interviewer un spécialiste. Solliciter leur esprit critique, les aider à formuler des questions précises ...

Donner de l'importance au savoir.

Imaginé

Les apprenants imaginent.

Préparer son activité de telle manière que les apprenants puissent « rêver », imaginer des histoires, créer des poèmes, échafauder des hypothèses, inventer des solutions, « visualiser » des situations non-observables sur place.

Donner de l'importance à l'intuition.

Formalisé

Les apprenants manipulent.

Préparer son activité de telle manière que les apprenants procèdent à des mesures, à des manipulations techniques, utilisent des plans avec méthode, sachent où trouver les réponses à leurs questions, vérifient leur travail.

Donner de l'importance à l'action pratique.

Ressenti

Les apprenants ressentent.

Préparer son activité de telle manière que les apprenants touchent, sentent, goûtent, écoutent. Favoriser les contacts entre eux (activités en sous-groupes, à deux). Leur permettre de bouger, les encourager à exprimer leurs sentiments, leurs émotions.

Donner de l'importance à la sensibilité.

5. L'évaluation des séances

L'évaluation permet d'avoir un retour sur ce qui s'est passé. En faisant ressortir les manques et les éléments intéressants, elle permet d'envisager la ou les suites à donner. Il existe des outils d'évaluation

ludiques, comme l'arbre d'Ostende, qui peuvent faciliter cette étape essentielle. Educasol a également réalisé différents travaux sur l'évaluation en EAD-SI (www.educasol.org).

5. Inspiré de la Grille repère pour une méthodologie globale et différenciée, créée par l'Institut d'Éco-Pédagogie, Liège, Belgique, à partir de « Utiliser tout son cerveau », Dominique Chalvin et « Deux cerveaux pour apprendre », Linda Williams, op. cit.

EAD-SI et éducation populaire

L'éducation populaire, qu'est-ce que c'est ?

Il s'agit d'un projet de démocratisation de l'éducation, complémentaire à l'enseignement scolaire, qui vise à favoriser l'accès au savoir et à la culture du plus grand nombre, et en particulier des plus démunis, afin qu'ils puissent être des citoyens actifs. Issue d'une conception humaniste de l'homme, de projets sociaux et culturels émancipateurs, l'éducation populaire œuvre à l'avènement d'un homme plus conscient de son propre devenir et de celui de la société à laquelle il appartient.

Des bases méthodologiques communes

L'EAD-SI a puisé ses méthodes pédagogiques dans l'éducation populaire. Il s'agit d'encourager la réflexion en s'appuyant sur la participation active des apprenants et des éducateurs. Éducateurs et apprenants se retrouvent pour échanger sur un pied d'égalité, apprendre les uns des autres, construire ensemble les savoirs.

Il ne s'agit pas de faire passer un message, mais bien d'impulser et d'alimenter une réflexion visant à replacer les citoyens comme acteurs centraux de la société, en mettant à leur portée des instruments d'analyse de leur propre action.

EAD-SI et éducation populaire partagent une vision proche de l'éducation comme nécessitant autant de formation technique, scientifique et professionnelle que de rêve et d'utopie. « Il n'y a pas de changement sans rêve, comme il n'y a pas de rêve sans espoir » (Paolo Freire).

L'EAD-SI et l'éducation populaire, des démarches liées

L'EAD-SI, comme l'indique sa définition (« changer les mentalités et les comportements de chacun afin de construire collectivement un monde juste, solidaire et durable »), contribue à la transformation sociale, corollaire de l'éducation populaire. Elle est une démarche d'apprentissage de la citoyenneté à l'échelle mondiale. L'EAD-SI vient également enrichir les démarches d'éducation populaire : interroger les représentations, mieux comprendre le fonctionnement du monde et ses interdépendances, déconstruire le piège des racismes et des réactions identitaires... sont autant d'ouvertures que la dimension internationale des projets favorise.

Pour aller plus loin

« Réinventer l'international : réflexion sur une démarche d'éducation populaire », réalisé par le CNAJEP, comité pour les relations nationales et internationales des associations de jeunesse et d'éducation populaire – INJEP, 2002, 287 p.

Extrait de l'introduction : « *Et si l'unique raison de ce livre était de tenter de répondre à la question : 'l'action internationale ne serait-elle pas un des moyens de repolitiser l'éducation populaire, avec la résonance du local à l'international et inversement ?', nos trois années de labeur n'auraient pas été vaines... »*



EAD-SI et milieu scolaire

L'EAD-SI au lycée

Au lycée, l'EAD-SI trouve naturellement sa place dans des projets transversaux portés par des dispositifs variés : projets de vie scolaire développés dans le cadre de la maison des lycéens ou de clubs « développement durable », projets transdisciplinaires de type TPE (Travaux personnels encadrés) en lycée général et technologique ou de type PPCP (Projet pluridisciplinaire à caractère professionnel) en lycée professionnel, projets construits dans le temps de l'accompagnement personnalisé, projets développés dans le cadre de jumelages...

Mais cette approche par projets est à articuler avec les enseignements disciplinaires, dont certains programmes ont désormais bien intégré une dimension EAD-SI.

La construction de connaissances et de concepts clés apparaît ainsi clairement dans les programmes de géographie, toutes filières et tous niveaux confondus, autour des questions de la mondialisation et de la diversité des Suds. Elle est également abordée par les programmes d'histoire, en particulier en 1^{re}, autour des mutations des sociétés depuis le milieu du 19^e siècle, et les phénomènes de colonisation / décolonisation.

Dans les autres champs disciplinaires, la dimension solidarité internationale peut aisément trouver sa place dans les thématiques relevant de l'éducation au développement durable, qui constituent parfois le fil directeur des programmes. Ainsi, en sciences de la vie et de la Terre (SVT), la thématique sur les grands enjeux planétaires, présente à tous les niveaux des différentes filières d'enseignement général, fournit l'occasion d'approches globales qui posent la question du développement « ici et là-bas ». Il en est de même pour un certain nombre de points des programmes de sciences économiques et sociales (SES), là encore autour de la mondialisation, de la croissance économique ou même de l'économie du développement durable dans le programme de terminale ES qui sera mis en œuvre à la rentrée 2012. Enfin, les enseignements de langues, à travers des approches culturelles, peuvent offrir des supports riches pour aborder les problématiques de développement et de solidarité à l'échelle mondiale.

L'EAD-SI dans le socle commun

Le socle commun de connaissances et compétences désigne « un ensemble de connaissances et compétences que les élèves doivent maîtriser à l'issue de la scolarité obligatoire pour poursuivre leur formation, construire un avenir professionnel et réussir leur vie en société »⁶. Ce socle commun s'organise en 7 compétences parmi lesquelles on trouve « la culture humaniste », « les compétences sociales et civiques » et « l'autonomie et l'initiative ».

La connaissance de la mondialisation, des inégalités, et des interdépendances dans le monde est un des éléments de compréhension de l'unité et de la complexité du monde. Au sein des compétences sociales et civiques, la solidarité et la prise en compte des personnes en difficultés, en France et dans le monde, sont mentionnées parmi les attitudes qui fondent la vie en société (extrait du B.O. du 8 octobre 2009).

Pour aller plus loin

Les liens entre le milieu scolaire et l'EAD-SI ont fait l'objet de travaux conséquents de la part du CCFD-Terre solidaire et peuvent être approfondis grâce au guide intitulé « **Milieu scolaire, mode d'emploi** ».

6. Loi d'orientation et de programme pour l'avenir de l'École du 23 avril 2005

Ressources et partenaires

Ressources et partenaires en Bretagne

Certaines structures bretonnes peuvent constituer des partenaires privilégiés, en appui de l'action des animateurs et enseignants. Les centres Ritimo, notamment, mettent à la disposition du public de la documentation, des informations, des animations et des pistes pour agir, ainsi que des bases de données bibliographiques et d'outils pédagogiques. Des animateurs spécialisés en EAD-SI peuvent également intervenir à la demande.

Le réseau RITIMO est membre d'EDUCASOL, la plateforme française d'éducation au développement et à la solidarité internationale : www.educasol.org.

Coordonnées des 4 centres Ritimo bretons⁷ :

RESIA

30 rue Brizeux
22 000 Saint-Brieuc

02 96 61 22 33

resia@ritimo.org

CICODES

45 bis rue Bourg-les-Bourgs
29 000 QUIMPER

02 98 95 87 40

cicodes@ritimo.org

CRIDEV

41 avenue Janvier
35 000 Rennes

02 99 30 27 20

cridev@ritimo.org

CRISLA

1 avenue de la Marne
56 100 Lorient

02 97 64 64 32

crisla@ritimo.org

Le SCÉRÉN (Service Culture, Éditions, Ressources pour l'Éducation Nationale), composé du Centre national de documentation pédagogique, des centres régionaux de documentation pédagogique et de leurs

centres départementaux et locaux, édite les produits et services correspondant aux grandes orientations de la politique éducative. Il met à la disposition des professionnels des ressources pédagogiques de toute nature accompagnant les arts et la culture à l'école.

Coordonnées en Bretagne⁸ :

CNDP

4 avenue du Futuroscope - Téléport 1
BP 80158 - 86 961 Futuroscope cedex

05 49 49 78 78

accueil@cndp.fr

CRDP de l'académie de Rennes

92 rue d'Antrain - CS 20620
35 706 Rennes cedex 7

02 23 21 77 02

crdp@ac-rennes.fr

CDDP de Saint-Brieuc

1 rue Théodule Ribot
22 000 Saint-Brieuc

02 96 62 21 10

crdp.stbrieuc@ac-rennes.fr

CDDP du Morbihan

5 rue du commandant Charcot
56 000 Vannes

02 97 63 21 37

crdp.vannes@ac-rennes.fr

CDDP d'Ille-et-Vilaine / Pôle ressources

1 quai Dujardin
35 000 Rennes

02 99 25 35 35

crdp.media.rennes@ac-rennes.fr

CDDP de Quimper

26 place de la Tour d'Auvergne
29 000 Quimper

02 98 55 31 04

crdp.quimper@ac-rennes.fr

7. Il existe également des relais Ritimo dans le pays de Fougères, à Brest et à Bégard (site du Palacret).

8. Il existe également des centres locaux de documentation pédagogique à Lorient, Brest et St Malo, et des points relais à Dinan, Paimpol, Lannion, Redon, Ploërmel, Pontivy et Auray.

Le Rectorat d'académie propose par ailleurs :

- un professeur conseiller relais dont l'une des missions est d'aider les équipes pédagogiques à monter des projets sur la thématique EAD-SI ;
- un espace internet EAD-SI sur le site de l'académie de Rennes (<http://espaceeducatif.ac-rennes.fr/jahia/Jahia/lang/fr/pid/15832>) qui présente des activités menées en classe, des dispositifs, des ressources ;
- une liste de diffusion ouverte aux enseignants et partenaires afin d'être régulièrement tenu au courant des actualités sur cette thématique (demande d'abonnement auprès de christian.goubin@ac-rennes.fr).

Pour aller plus loin

« Pour une éducation au développement durable et solidaire ».

Guide pédagogique à destination des écoles, collèges et lycées fruit d'une collaboration entre le Rectorat de l'académie de Besançon (les deux coordonateurs académiques EDD et la DAREIC)⁹, l'enseignement agricole, le CERCOOP¹⁰ de Franche-Comté et le collectif RECIDEV¹¹ en partenariat avec le CRDP de Franche-Comté. Cet ouvrage est disponible dans le réseau SCEREN-CNPD.

Il est divisé en trois parties :

- comprendre les concepts, percevoir les enjeux ;
- construire une séance autour d'une thématique « développement durable », incluant la notion de solidarité internationale ;
- construire son projet ou son action : des conseils pour choisir son type de projet, le construire, le mettre en œuvre, l'évaluer.

« Éduquer au développement et à la solidarité internationale - Pour une citoyenneté ouverte sur le monde »

par un collectif d'auteurs. Co-édition CRDP d'Alsace / CEFODE, Strasbourg, 2000-2009

Éduquer au développement constitue un des enjeux majeurs pour une citoyenneté responsable. Ce guide propose d'aider les enseignants et les autres personnels de l'établissement ainsi que les professionnels de l'animation, dans l'élaboration et la mise en œuvre d'actions durables d'éducation au développement. Ce document comprend trois parties :

de nombreuses fiches orientées vers l'action et des supports d'animation possible ; des pistes de réflexion sur l'éducation au développement ; de nombreuses ressources et adresses, ainsi que des repères bibliographiques.

« Éducation au développement et à la solidarité internationale : Comment auto-évaluer ses actions ? »,

par Graugnard Gilbert, Oliveira Ana-Maria, Educasol, Ciedel - Paris : Educasol; F3E, 2009/09. 89 pages¹².

Huit étapes ponctuent la démarche d'auto-évaluation d'actions d'EAD-SI (éducation au développement et à la solidarité internationale) ; elles constituent le centre de ce document méthodologique qui s'adresse aux acteurs de terrain, aux concepteurs et animateurs d'actions d'EAD-SI. Ce guide s'appuie sur les pratiques d'acteurs de terrain partagées à travers des fiches d'expériences, des entretiens, des formations et des journées d'échanges consacrées à cette thématique.

9. DAREIC : Délégation académique aux relations européennes, internationales et à la coopération

10. CERCOOP : CEntre de Ressources pour la COOPération décentralisée en Franche-Comté

11. RECIDEV : REseau Citoyenneté DEVeloppement (membre RITIMO)

12. www.educasol.org/IMG/pdf/guide_methodologique_auto_evaluation_des_actions_d_ead-si.pdf

Présentation d'une animation type



Les étoiles indiquent la difficulté de l'animation. Les animations sont classées de 1 étoile (ne présente pas de difficulté particulière) à 4 étoiles (animation complexe dont le thème demande à être approfondi par l'animateur en amont).



L'horloge donne le temps minimum nécessaire pour mener l'animation. Ce temps est donné à titre indicatif. Selon les réactions des participants, la durée des animations peut largement varier.



Les silhouettes précisent le nombre de participants auquel l'animation est adaptée. Ce nombre, indicatif, donne une idée de la taille optimale du groupe pour l'animation détaillée.

raisonné
formalisé
ressenti
imaginé

La couleur renvoie au domaine de l'approche globale de la personne sur lequel l'animation est centrée : le raisonné, le formalisé, le ressenti ou l'imaginé.

Objectif

Présentation de l'objectif principal de l'animation.

Matériel nécessaire

Récapitulatif du matériel pédagogique nécessaire aux participants pour l'animation : fiches de jeu, DVD, crayons...

Déroulement de l'animation

Présentation des différentes étapes de l'animation, de façon chronologique, pour guider l'animateur...

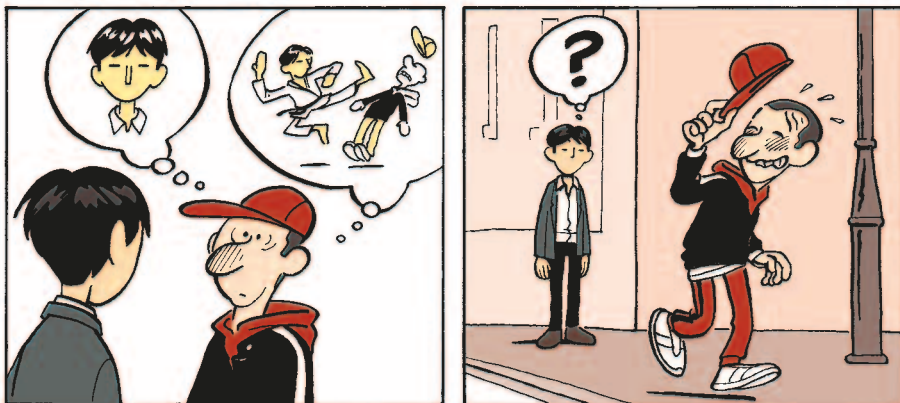
Le débriefing

Le débriefing renvoie à la phase d'échanges et de débats qui poursuit toute animation proposée. Cette étape s'intéresse au ressenti des participants, puis propose différents questionnements pour élargir la situation vécue, aller plus loin, en tirer des conclusions.

Conseils pour l'animation

Des conseils complémentaires sont parfois proposés à l'animateur pour l'aider à se préparer aux réactions que peuvent susciter certaines animations.

THÈME 1



© Scénario et dessin : PASCAL JOUSSELIN
Couleur : CHRISTOPHE BOUCHARD

LES REPRÉSENTATIONS INTERCULTURELLES

Une représentation est une façon d'interpréter le réel, une image que l'on projette sur une situation, une personne ou un groupe de personnes... Or, dans un monde pluriel et métissé, il est essentiel d'identifier nos représentations et de reconnaître nos différences pour les accepter, ce qui n'est pas toujours simple.

La bande dessinée « Résonances », réalisée par des occidentaux, diffuse ainsi sans le vouloir des représentations interculturelles : par exemple, dans le fil rouge « Eau », c'est le jeune noir qui gagne la course, alimentant ainsi l'idée reçue selon laquelle les noirs sont forts en sport.

Comment alors prendre conscience de la diversité culturelle (valeurs, modes de vie, conception du monde... auxquels se réfèrent les êtres humains) ? Comment commencer à identifier nos représentations ? D'où viennent-elles ? Comment les autres nous voient-ils ?

Deux histoires issues de la BD permettent d'introduire ou d'alimenter ce thème des représentations interculturelles :

« **Préjugés** » met en scène différents personnages qui ont tous des préjugés les uns sur les autres. À la fin de l'histoire, la boucle est bouclée mais une question reste : et moi, quels sont mes préjugés ?

« **Reportage** » interroge nos représentations sur les Suds en prenant le contre pied d'idées largement

répandues qui veulent que les populations des Suds aient besoin de l'aide du Nord et attendent passivement son intervention. De nombreux projets naissent au Sud, s'appuyant sur des dynamiques locales. Les populations des Suds, comme toutes les populations du monde, créent, innove, résistent, loin de la seule image misérabiliste qui nous est généralement transmise.

À partir des 4 animations suivantes, il vous sera proposé :

- de découvrir la diversité culturelle et analyser son impact, sur soi-même et les autres ;
- de prendre conscience que la vision que nous avons du monde est subjective ;
- d'identifier stéréotypes et préjugés de chacun, à partir d'une situation courante ;
- d'analyser les préjugés racistes construits en France au XX^e siècle, sur les populations issues de l'ancien empire colonial français.

Loin de faire le tour de la question, ces animations sont une première étape. Elles avancent des pistes, des idées mais demandent à être retravaillées, adaptées, complétées en fonction des objectifs fixés et des profils des participants. Bien d'autres animations existent sur ce thème : des pistes complémentaires sont proposées page 19.



15 min



20 max

Jeu des saluts ¹³

Objectif

Découvrir la diversité culturelle et analyser son impact (sur soi-même et les autres). Ce jeu est pertinent en brise glace, pour introduire une séance sur les représentations.

Matériel nécessaire

Reproduire les différentes manières de dire « bonjour » sur des feuilles indépendantes (sans les lieux d'origine), pliées en quatre. Disposer des chaises en arc de cercle. Prévoir une chaise et un papier par participant.

Déroulement de l'animation

1. Demander à chaque participant de piocher une feuille, puis de s'asseoir pour lire son contenu (en gardant l'information pour lui).
2. Au signal de l'animateur, les membres du groupe doivent aller se saluer un par un de la façon décrite sur leur papier. Chacun salue tout le monde.

Le débriefing

Après la phase de salut, chacun retourne s'asseoir et une phase de discussion peut commencer :

« Qu'avez-vous ressenti ? Était-ce facile ou difficile de faire votre salut ? Les saluts des autres membres du groupe vous ont-ils gêné ? Selon vous à quel pays correspond quel salut ? Quelles sont nos manières de dire bonjour dans notre culture ? Avez-vous déjà été surpris par des manières de dire bonjour que vous n'avez pas comprises ? Plus largement, avez-vous déjà vécu dans le cadre de rencontres interculturelles des situations qui vous ont surpris ? »

Liste des Saluts

Saluez les personnes en les prenant dans vos bras et en les embrassant 3 fois sur les joues – **Belgique**

Saluez les personnes en les prenant dans vos bras et en les embrassant deux fois sur les joues – **Portugal, Espagne**

Saluez les personnes en joignant les mains comme pour une prière en vous inclinant – **Japon**

Saluez les personnes en vous frottant mutuellement le nez – **Inuits**

Saluez les personnes chaudement en les serrant fortement dans vos bras – **Russie**

Saluez les personnes d'une solide et ferme poignée de main – **Allemagne**

Saluez les personnes en gardant une distance de 50 cm et en leur serrant très légèrement la main – **Angleterre**

Saluez les personnes en posant votre main droite sur votre poitrine, tout en inclinant la tête – **Somalie**

Saluez les personnes en joignant vos mains paume contre paume à la hauteur du visage et en inclinant légèrement la tête – **Inde**

Saluez les personnes en prenant et reprenant la main de votre interlocuteur à l'endroit et à l'envers de vos deux mains – **Sénégal**

Saluez les personnes en leur faisant une accolade et en leur faisant une légère tape dans le dos – **USA**

13. Kit pédagogique Tous différents, tous égaux, Conseil de l'Europe, 1995.
Le livre des saluts, Association Des petits Et Alors Eh Bien Quoi ?, 1989.

Voir le monde autrement



Objectif

Prendre conscience que la vision que nous avons du monde est subjective.

Matériel nécessaire

Des fonds de carte du monde vierges, selon différentes projections ou représentations :

- une carte selon la projection de Mercator¹⁴ ;
- une carte selon la projection de Mac Arthur¹⁵ ;
- une carte selon la projection de Peters¹⁶ ;
- une carte centrée sur les Amériques ou le Japon¹⁷.

Déroulement de l'animation

1. Proposer aux participants de comparer les cartes selon la projection de Mercator, selon la projection de Mac Arthur, et les cartes centrées sur les Amériques et le Japon :
 - Que constatent-ils ?
 - Selon eux, dans quels pays ces différentes cartes sont-elles utilisées ?
 - Quelle(s) conclusion(s) peuvent-ils en tirer ?
2. Proposer aux participants de comparer les cartes selon la projection de Mercator et selon la projection de Peters :
 - Quelles différences peuvent-ils identifier ?
 - Proposer aux participants de faire des recherches pour comprendre comment ces deux projections sont réalisées.
 - Quelles sont, selon eux, les conséquences de l'utilisation de l'une ou l'autre de ces cartes dans les représentations que nous développons sur le monde ?

Le débriefing

La Terre étant une sphère, le seul moyen d'avoir une représentation fidèle du monde est d'utiliser un globe. Les planisphères, plus pratiques, sont cependant souvent utilisés ; mais les représentations graphiques ne sont alors ni objectives, ni universelles, ni neutres :

- les pays où sont utilisées les cartes vont avoir tendance à placer leur continent au centre, et à développer une vision auto-centrée du monde ;
- la place de l'équateur varie également ; ainsi, les cartes que nous utilisons en France ont tendance à placer l'équateur, non pas au centre, mais davantage au Sud de la carte ce qui donne l'impression que les pays du Nord occupent une place prépondérante ;
- il est impossible de projeter une sphère sur un plan tout en respectant à la fois les formes, les distances et les surfaces ; des choix doivent donc être faits. La projection de Mercator vise à respecter les longueurs alors que celle de Peters privilégie les surfaces. Cette dernière permet de redonner aux continents du Sud leurs justes proportions.

14. fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Mercator-projection.jpg

15. derrierelescarter.over-blog.com/article-14482580.html

16. fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Arno_Peters-Projektion.JPG

17. derrierelescarter.over-blog.com/article-13788300.html

Objectif

Montrer que nous avons tous des préjugés et des stéréotypes.

Matériel nécessaire

1 fiche de jeu, 1 feuille et 1 crayon par participant.

Déroulement de l'animation

1. Mettre les participants dans l'ambiance à partir de quelques éléments de contexte : « Vous allez prendre un train pour un long périple à travers le monde. Vous êtes dans une gare où il fait chaud, il y a beaucoup de monde, c'est la cohue. Le train arrive, tout le monde se précipite. Les places ne sont pas attribuées et il faut que vous choisissiez rapidement le compartiment où vous allez voyager. »
2. Distribuer à chaque participant une copie de la liste des passagers de la page suivante.
3. Demander à chacun de choisir et d'inscrire sous la liste les trois personnes avec lesquelles il préférerait voyager, et les trois personnes avec lesquelles il voudrait le moins voyager.
4. Une fois que chacun a fait son choix, demander aux participants de se mettre en groupes de 4 à 5 et de :
 - comparer leurs choix individuels respectifs ;
 - identifier les raisons qui les ont motivés (par ex : l'âge, la langue, la différence de culture...);
 - se mettre d'accord sur une liste commune (les 3 plus et les 3 moins) à présenter aux autres.
5. Demander à chaque groupe de présenter sa liste en motivant ses choix et en expliquant les cas qui ont suscité le plus de désaccords au sein du groupe.

Le débriefing

Il est possible de s'appuyer sur les questions suivantes :

- Comment vous sentez-vous après avoir participé à cette animation (heureux, frustré, mal à l'aise...) ?
- Selon vous, pourquoi a-t-on fait ce jeu ? Dans quel objectif ?
- Connaissez-vous des préjugés ou stéréotypes largement répandus ? Par exemple, « les noirs dansent bien », « les femmes conduisent mal »... D'où ces préjugés nous viennent-ils ? De notre expérience personnelle, de notre culture, des médias.... Quels sont les impacts de ces préjugés ? Ils nous empêchent d'aller à la rencontre de l'autre, ils nous enferment...
- Rencontrez-vous des situations similaires à celle du train dans votre quotidien ? Par exemple, choisir une place pour s'asseoir dans le bus.

Conseils pour l'animation

- La liste commune n'est qu'un prétexte pour faire ressortir les stéréotypes que le groupe peut avoir quant à la situation proposée. Il est cependant important que les participants puissent expliquer les raisons de leur choix, notamment en cas de désaccords entre les membres du groupe.
- Il peut arriver qu'une personne de la liste soit complètement occultée dans les échanges ; il ne faut alors pas hésiter à amener le débat sur ce « non choix » et le tabou qui l'entoure.
- Il est essentiel de faire le lien avec la réalité de chacun des participants : sur les images et visions que l'on peut avoir des autres, et sur la façon dont on pense que les autres nous voient.
- Pour être capable de réagir aux représentations stéréotypées ethniques ou racistes des participants, l'animateur doit pouvoir amener quelques éléments théoriques, par exemple :
- La différence entre un préjugé (porter un jugement avant d'avoir toutes les informations nécessaires) et un stéréotype (à partir d'un exemple, mettre tout un groupe de personnes dans une même case) ;



1 h 30

10 à 20

- Des éléments sur les origines de nos préjugés (cf. le documentaire « Paris Couleurs », page suivante) ;
- La présentation de l'Iceberg de la culture qui met en évidence le fait que certaines composantes d'une culture sont visibles, tandis que d'autres sont cachées et donc difficiles à découvrir ;
- Il sera essentiel de conclure en rappelant les objectifs de l'animation, afin que les participants ne restent pas sur un sentiment de culpabilité par rapport à leurs préjugés : ce jeu permet de montrer que nous avons tous des préjugés, positifs et négatifs : c'est inévitable. L'important est d'en avoir conscience et de chercher à les décrypter, à les comprendre.

Liste des passagers du train « Mondiorail »

- un jeune étudiant togolais faisant ses études en France
- une vendeuse d'artisanat indonésien
- une punk australienne
- un touriste français en partance pour la Thaïlande
- une grecque de 20 ans portant un enfant en bas âge dans les bras
- un jeune soldat américain en service militaire
- un breton qui part faire une mission humanitaire en Éthiopie
- un jeune artiste malien séropositif qui parle français
- une féministe française partant en Afrique défendre les droits des femmes
- un jeune militant chinois sortant de prison
- un paysan très pauvre du Brésil
- un rappeur de Côte d'Ivoire avec une dent en or
- une anglaise de la haute aristocratie
- un chamane du Chili portant un manteau avec des fourrures
- un skinhead suédois
- un homme d'affaire japonais en costard cravate

Les 3 personnes avec lesquelles
je voudrais voyager :

Les 3 personnes avec lesquelles
je voudrais le moins voyager :



Objectif

Prendre conscience des préjugés racistes construits en France, au XX^e siècle, sur les populations issues de l'ancien empire colonial français.

Matériel nécessaire

DVD du documentaire de Pascal Blanchard et Eric Deroo intitulé « Paris couleurs : de l'indigène à l'immigré, regard sur un imaginaire fantasmé », 54 min, ISBN 978-2-240-02208-0, disponible auprès du centre régional de documentation pédagogique de l'académie de Rennes et du CRIDEV.

Déroulement de l'animation

1. Introduire à partir des connaissances des participants sur les préjugés racistes en France. Demander par exemple de compléter les phrases suivantes :
« Tous les arabes sont... »
« Tous les africains sont... »
« Tous les asiatiques sont... »
« Tous les français sont... »

2. Projeter le documentaire « Paris Couleurs »
Constitué d'images d'archives commentées par la voix d'André Dussolier, ce documentaire montre comment tout un imaginaire a été construit autour des populations de l'empire colonial français : le noir, le jaune et le brun pour l'africain, l'asiatique et l'arabe. À force d'être assénés, de nombreux préjugés racistes tiennent aujourd'hui encore lieu de vérité : ce documentaire aide à les identifier et à les décrypter.

Quelques questions peuvent être posées en amont pour faciliter le débriefing :

Quels sont, au début du XX^e siècle, les stéréotypes sur les africains ? Sur les asiatiques ? Sur les arabes ?
Comment ont-ils été forgés et propagés ?

La France avait-elle intérêt à favoriser le développement de ces stéréotypes ? Si oui, pourquoi ?

Quel est l'impact de la guerre d'Algérie et, plus largement, des indépendances sur l'image de l'immigré ?

Le débriefing

À partir des réponses aux questions ci-dessus, proposer un débat aux participants :

- Ces stéréotypes vous paraissent-ils toujours d'actualité ?
- Quels sont les préjugés actuels sur les populations issues des migrations ?
- Avez-vous des exemples d'autres préjugés interculturels ?

Pour aller plus loin

Le centre national de documentation pédagogique a réalisé un dossier sur ce documentaire, disponible sur Internet, sur le site de Télédoc (www.cndp.fr/tice/teledoc).

Pour aller plus loin

Le kit pédagogique « tous différents - tous égaux », publié par le Conseil de l'Europe : idées, ressources, méthodes et activités pour l'éducation interculturelle informelle avec des adultes et des jeunes.
http://eycb.coe.int/edupack/pdf/fr_part_a.pdf

Le kit pédagogique « L'apprentissage interculturel », publié par le Conseil de l'Europe et la Commission Européenne : synthèses théoriques, conseils, méthodes et exemple d'ateliers thématiques sur l'apprentissage interculturel.

http://youth-partnership-eu.coe.int/youth-partnership/documents/Publications/T_kits/4/French/tkit4_fr.pdf

La bande dessinée « Raciste, moi ? », publiée par la Commission Européenne qui évoque avec humour des situations de la vie quotidienne pour réfléchir et discuter du racisme, pour combattre les discriminations fondées sur l'origine ethnique, la croyance, l'âge ou l'orientation sexuelle...

http://ec.europa.eu/publications/archives/young/01/txt_whatme_racist_fr.pdf

La bibliographie réalisée par le réseau Ritimo sur la diversité culturelle : textes de références, ouvrages et articles (www.ritimo.org/comprendre_intro.html)

« 33 questions pour aborder l'interculturel », réalisée par Michel Sauquet avec la collaboration de Martin Vielajus et les contributions d'Élise Bijon, Philippe Pierre et Magali Bouchon. Cette grille d'analyse des variables socioculturelles, destinée aux personnes travaillant en situation pluriculturelle, apporte des éléments d'explication sur les manières d'être et d'agir de l'autre.

Le jeu du « bafa bafa » : ce jeu de simulation, créé par la fédération Afric'Impact, propose de faire vivre la rencontre entre deux cultures totalement différentes et de mettre en exergue certains comportements et sentiments lors de telle rencontre. Ce jeu permet d'expérimenter et d'analyser une situation interculturelle disponible en ligne sur le site d'Afric'impact et dans le réseau Ritimo : CRI-DEV, RESIA, CICODES, CRISLA).

Le jeu « solidarité et Afrique » : ce jeu, créé par la fédération Afric'Impact en lien avec le Réseau Jeunes Solidaires de Peuples Solidaires, vise à se mettre à la place de l'autre pour mieux comprendre les enjeux qui sous-tendent la solidarité internationale (disponible en ligne sur le site d'Afric'impact et dans le réseau Ritimo : CRIDEV, RESIA, CICODES, CRISLA).

Le documentaire « L'exploration inversée par deux papous », de Jean-Marie Barrère et Marc Dozier, fait le récit d'une expédition dans une civilisation étrange : la France (disponible sur Internet, libre de droits).

L'exposition « À table » : réalisée par le CRDP de Lorraine avec Alliance Sud, cette exposition se compose de 16 photographies de Peter Menzel, représentant la consommation hebdomadaire de 16 familles de tous les continents, d'un livret pédagogique et d'un Cédérom. Elle permet d'étudier les habitudes alimentaires dans le monde.

THÈME 2



© Scénario : Joel LEGARS Dessin : Lionel CHOUIN
Couleur : Christophe BOUCHARD

LES INTERDÉPENDANCES MONDIALES

La notion « d'interdépendances mondiales » renvoie aux liens qui unissent les hommes et les activités humaines à l'échelle du monde. Nous vivons en effet dans une société mondialisée où chacun de nos actes (s'habiller, se nourrir, s'amuser...) nous inscrit dans la mondialisation et a des répercussions à l'échelle mondiale. Ainsi, par exemple, les émissions de gaz à effet de serre liées à nos façons de nous déplacer ou de nous chauffer ont un impact sur le changement climatique et les migrations qui en résultent.

Quels sont alors les enjeux environnementaux, économiques, sociaux de nos comportements au quotidien ? En quoi impactent-ils le reste du monde ?

Trois histoires issues de la BD permettent d'introduire ou d'alimenter ce thème des interdépendances mondiales :

« **Souvenirs** » met en scène des jeunes rentrant de vacances et se racontant leurs rencontres et leurs découvertes. En arrière plan, apparaissent des publicités et des logos que l'on retrouve dans les différents pays visités, interrogeant ainsi, à travers les exemples des marques et de la culture, sur la mondialisation.

« **Le portable** » propose un parallèle entre des jeunes occidentaux se disputant autour d'un téléphone, et un jeune congolais travaillant dans une mine d'extraction de coltan. L'histoire amène à s'interroger sur nos produits de consommation courante : où et comment sont-ils produits ? Quelle est notre responsabilité de consommateur ?

« **L'usine** » illustre la notion de greenwashing, ou comment redorer le blason d'une usine en lui donnant une image « verte »... tout en délocalisant la pollution !

À partir des 4 animations suivantes, il vous sera proposé : de prendre conscience des inégalités de richesses au sein de la population mondiale ; de mieux appréhender les interdépendances mondiales à partir d'un objet de consommation courante : le téléphone portable ;

de questionner, à travers l'exemple du soja, les interdépendances agricoles mondiales et leurs conséquences ; de réfléchir, à partir de l'exemple du jeans, sur la mondialisation de la production et les conséquences sociales, économiques et environnementales qui peuvent en découler.

Loin de faire le tour de la question, ces animations sont une première étape. Elles avancent des pistes, des idées mais demandent à être retravaillées, adaptées, complétées en fonction des objectifs fixés et des profils des participants. Bien d'autres animations existent sur ce thème des interdépendances mondiales : des pistes complémentaires sont proposées page 26.



Jeu de la baguette ¹⁹

Objectif

Prendre conscience des inégalités de richesses au sein de la population mondiale.

Matériel nécessaire

Une baguette de pain.

Déroulement de l'animation

Une planète, mais de grandes injustices :

1. Demander 5 volontaires pour participer à l'animation. Chacun représente un cinquième, donc 20 % de la population mondiale : les 20 % les plus riches, puis les 20 % suivants et ainsi de suite. La baguette de pain représente la richesse mondiale.
2. Demander aux participants quelle part de la baguette revient aux 20 % les plus riches ? La réponse est 82 %, c'est-à-dire que les 20 % de l'humanité les plus riches se partagent 82 % de la richesse mondiale.
3. Coupez alors une part de la baguette correspondant à 4/5^e et donnez le morceau au participant qui représente les 20 % les plus riches.
4. Demander ensuite aux participants quelle part de la baguette restante revient aux 20 % les plus pauvres ? Couper alors le reste de la baguette en deux morceaux (soit deux morceaux d'un dixième chacun), et découper ensuite en huit l'un des morceaux, soit 1,2 % de la baguette... Le donner au participant qui représente les 20 % les plus pauvres. Il représente ainsi les plus de 1,2 milliard de personnes qui vivent avec moins d'un dollar par jour.

Le débriefing

Attirer l'attention des participants sur le fait que ce jeu s'intéresse à la population mondiale dans sa globalité et répartit la population uniquement en fonction de sa richesse, sans prendre en compte sa localisation géographique. En effet, « Tous les asiatiques ne sont pas pauvres, tous les européens ne sont pas riches ».

Pour aller plus loin

Ce jeu peut se faire en introduction du Jeu des chaises qui affine, par continent, la prise de conscience du développement inégal de la planète sur le plan économique, démographique et sanitaire (www.iteco.be).

19. Source : Artisans du monde, France

Théâtr'imaginé autour du téléphone portable



1 h

15 à 20

Objectif

Prendre conscience des interdépendances mondiales à partir d'un objet de consommation courante : le téléphone portable.

Matériel nécessaire

L'histoire « Le portable » de la BD « Résonances » (1 exemplaire photocopié par participant). La BD est disponible en ligne sur le site jeunes.bretagne.fr, dans la rubrique « m'engager ».

Le documentaire « Du sang dans nos portables » de Patrick Forestier et la fiche pédagogique²⁰ disponible en ligne, pour alimenter les débats.
5 chaises.

Déroulement de l'animation

- La pièce de théâtre -

1. Demander aux participants de lire l'histoire intitulée « le portable » et proposer à 5 volontaires de venir jouer la scène qui se passe dans la classe du lycée, à partir de « voilà pourquoi Ronan et Malo se battent » jusqu'à « et qu'est-ce qu'on peut faire ? ».
2. Attribuer les rôles de Clara, Malo, Ronan et de l'enseignant, et inviter les acteurs à se placer debout, derrière des chaises mises en arc de cercle devant le public. Répartir les dialogues et faire jouer la scène.
3. Arrivés à la 4^e case, les participants s'arrêtent, et tentent de répondre à la question « qu'est-ce qu'on peut faire ? ». La question peut être reformulée de la manière suivante : « Comment agir ici pour que change la situation de ceux qui travaillent dans les mines en Afrique ? »

Dans un premier temps, seuls les acteurs proposent des pistes, mais dès que le débat est lancé, les personnes présentes dans le public peuvent venir aider / remplacer un des acteurs. Celui qui veut intervenir se manifeste auprès de l'animateur, qui interrompt alors les échanges au moment le plus opportun. Il accueille la personne du public en lui demandant quel personnage elle souhaite remplacer ou aider, en fonction de ce qui vient d'être dit. L'animateur arrête la pièce de théâtre lorsque les participants semblent à court d'idées.

Le débriefing

Au-delà du téléphone portable, quels produits de consommation courante chez nous -arrivent de l'autre bout du monde ? Savons-nous dans quelles conditions ils sont produits ? Pourquoi sont-ils produits aussi loin ?

Conseils pour l'animation

- Il peut être difficile pour les acteurs d'identifier des pistes d'action ; ils peuvent alors s'inspirer des propositions de la BD et débattre sur les avantages et inconvénients de chacune :
 - Jeter nos portables, est-ce une solution ?
 - Changer moins souvent de portable, est-ce une solution ?
 - Recycler les matériaux utilisés dans les téléphones, est-ce une solution ?
 - Inventer des portables sans coltan, est-ce une solution ?
- L'animateur doit pouvoir alimenter le débat. Il peut aiguiller les participants à partir des questions suivantes :
 - Qui achète le coltan extrait dans ces conditions ?
 - Comment savoir d'où vient le coltan qui se trouve dans nos téléphones ?
 - Quel rôle l'acheteur de portable peut-il jouer ?
- Le rôle du professeur peut être joué par l'animateur, pour faciliter l'émergence de pistes, ou par un participant. Dans ce second cas, il peut être pertinent que ce participant ait travaillé en amont à partir des documents de référence afin d'avoir suffisamment d'éléments à introduire dans le débat.
- Le thème du travail des enfants peut arriver dans le débat. C'est un thème complexe qui demande à être approfondi. Des informations complémentaires sont notamment disponibles sur le site du CETRI : www.cetri.be/spip.php?article1101.

20. www.globaleducation.ch/globaleducation_fr/resources/AN_Ln/du_sang_portables_e_media.pdf

« Terres à taire : histoires de soja ici et là-bas »



Objectif

Questionner, à travers l'exemple du soja, les interdépendances agricoles mondiales et leurs conséquences.

Matériel nécessaire

Le documentaire « Terres à taire : histoires de soja ici et là-bas », réalisé par Aman Y Alla et le CCFD-Terre solidaire (2010, 42 minutes, disponible auprès de projet.paraguay@yahoo.fr, empruntable au CRIDEV et au RESIA)

Déroulement de l'animation

1. Introduire à partir des connaissances des participants sur l'agriculture mondiale. Demander par exemple ce qu'ils ont mangé au petit déjeuner, et d'où proviennent les aliments qu'ils ont consommés.
2. Projeter le documentaire « Terres à taire »
Réalisé par huit jeunes bretons, ce documentaire s'intéresse à la dépendance en protéines de notre modèle agricole. Pour nourrir ses élevages de porcs, de volaille et de bovins, la Bretagne importe en effet chaque année plus de 2 millions de tonnes de soja depuis le Brésil, l'Argentine, le Paraguay. De la Bretagne au Paraguay, ce documentaire dresse le récit de la filière du soja, s'intéresse aux conséquences de cette monoculture, questionne nos modèles agricoles et met en lumière quelques alternatives.

Quelques questions peuvent être posées en amont pour faciliter le débriefing :

Pourquoi l'Europe importe-t-elle autant de soja ?
Quels sont les impacts environnementaux, sociaux et économiques de la production du soja au Paraguay ?
Quelles sont les alternatives proposées par le documentaire ?

Le débriefing

À partir des réponses aux questions ci-dessus, proposer un débat aux participants :

Quels sont les liens qui relient le consommateur breton et le producteur de soja paraguayen ?

Quelle est notre responsabilité de consommateur ?
Que pouvons-nous faire ?

Connaissez-vous d'autres alternatives que celles proposées dans le documentaire pour s'assurer que ce que nous consommons a été produit dans des conditions respectueuses des hommes et de l'environnement ?

Le jeu du jeans



45 min

15 à 30

Objectif

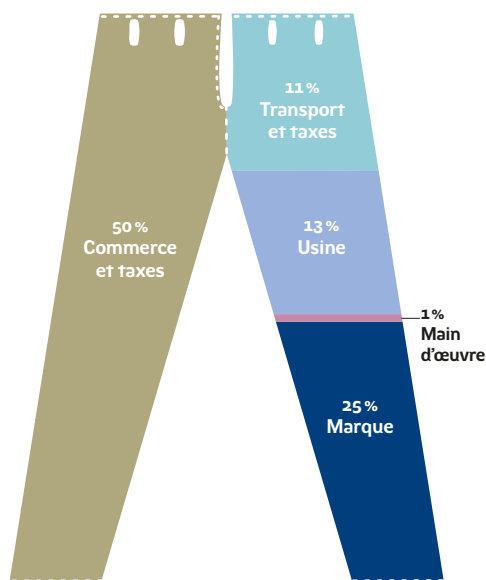
Réfléchir, à partir de l'exemple du jeans, sur la mondialisation de la production et les conséquences sociales, économiques et environnementales qui peuvent en découler.

Matériel nécessaire

Des feuilles A4 avec le dessin des contours du jeans ²¹.

Déroulement de l'animation

1. En petits groupes, demander aux participants de déterminer ensemble les parts que représentent les 5 étapes ci-dessous dans la composition du prix d'un jeans, produit dans un pays à faible revenu.
 - Part de l'usine de confection (matières premières, fonctionnement, main d'œuvre, marge) : 14 % dont main d'œuvre 1 %
 - Part du transport et des taxes : 11 %
 - Part de la marque (administration, marketing, marge) : 25 %
 - Part du commerce de détail et de la TVA : 50 %Leur proposer de colorier sur le dessin du jeans les parts correspondant à chacune des étapes.
2. Avec l'ensemble des participants, demander à chaque groupe de présenter sa proposition. Les comparer entre elles, puis les comparer avec la réalité. Quels sont les postes qui ont été sous-estimés ? Sur-estimés ? Quelle conclusion peut-on en tirer ? Ce schéma montre que seul 1/4 du prix est lié à l'action de production, et seulement 1 % à la main d'œuvre pour la confection.



Le débriefing

Pourquoi la production de ces produits est-elle très souvent délocalisée dans les pays des Suds ? (main d'œuvre peu chère et peu protégée par le droit du travail, conditions de travail souvent indignes, exonération d'impôts, possibilité de polluer sans restriction...)

Quelles sont les conséquences sociales de cette mondialisation, ici et là-bas ? Quelles en sont les conséquences environnementales ?

Quel rôle occupons-nous dans cette mondialisation de l'économie ?

Pour aller plus loin

Le CCFD - Terre Solidaire propose un dossier complet autour du jeans intitulé : « D'où vient le jeans que tu portes ? Un exemple de mondialisation de l'économie », disponible sur Internet.

21. www.educol.net/coloriage-pantalon-i19357.html

Pour aller plus loin

Le livre « Le monde est un village », de SMITH, David J. - FRANCE : CIRCONFLEXE, 2002, 32 p. L'album aborde de manière ludique la complexité du monde, la diversité des hommes, des cultures, modes de vie, tradition, sans évacuer les inégalités. Disponible au CRIDEV.

L'exposition de Ritimo « Il était une fois la mondialisation », inspirée du guide « Altermondialiste, moi ? » Elle présente de façon simple la mondialisation et ses conséquences négatives (inégalités croissantes, dette, délocalisations, non accès aux droits économiques, sociaux et culturels). Rappelant qu'un « autre monde est possible », elle propose également des pistes pour s'engager et agir.
(www.ritimo.org/H/alter/altero1.html)
Disponible au CRIDEV et au RESIA.

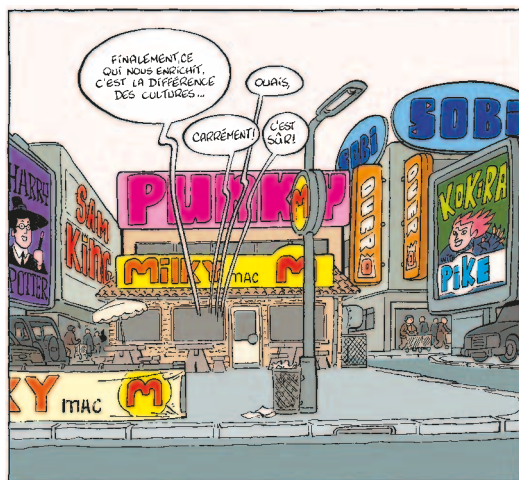
Le documentaire « Planète à vendre », d'Alexis Marant. Ce documentaire montre la folle course entamée par les pays riches et émergents pour la mainmise sur les terres arables partout dans le monde. Des industriels, des financiers, et même des gouvernements de pays riches cherchent à produire, voire à délocaliser leur agriculture, dans des pays qui parfois n'arrivent pas à nourrir leur propre population...

Le documentaire « Solutions locales pour un désordre global », de Coline Serreau. Dépassant la simple dénonciation d'un système agricole perverti par une volonté de croissance irraisonnée, ce film présente de nouveaux systèmes de production agricole, des pratiques qui fonctionnent, réparent les dégâts et proposent une vie et une santé améliorées en garantissant une sécurité alimentaire pérenne. Disponible au CRIDEV.

Le jeu des chaises : ce jeu de simulation permet d'illustrer et de faire comprendre les déséquilibres démographiques, écologiques et économiques entre les continents (www.iteco.be).

Le Jeu de la ficelle : à partir de la thématique de l'alimentation, le jeu révèle des liens indissociables entre les sphères économique, sociale, environnementale et politique de notre société. Il souligne également l'interdépendance entre les différentes populations de la planète face au phénomène de la globalisation et du tout-au-marché.
(www.quinoa.be/Jeu-de-la-ficelle).

Le jeu de rôle « Le commerce international : grève chez Run », créé par le CCFD-Terre solidaire. À travers la mise en scène d'une négociation entre une firme internationale, un gouvernement, des industriels, des ouvriers en grève et des consommateurs, ce jeu permet de s'approprier les questions économiques, sociales, politiques et environnementales provoquées par la mondialisation de la production. Disponible en ligne sur le site du CCFD-Terre solidaire.



Legars, Choulin, Bouchard

THÈME 3



© Scénario: Laurence LE GUEN – Dessin et couleur: ZANZIM

LES MIGRATIONS

La question des migrations internationales est un thème sensible et complexe. Les mots « d'immigration » ou de « migrants » occupent une place grandissante dans nos imaginaires. Quelles représentations avons-nous aujourd'hui de ce phénomène ? Quelle réalité effective recouvre-t-il ? En quoi les migrations interrogent-elles les relations Nord-Sud ?

Trois histoires issues de la BD permettent d'introduire ce thème des migrations :

« **Voyages** » montre la prise de conscience d'un jeune « du Nord », découvrant les conditions de l'immigration clandestine. L'histoire met également en parallèle la simplicité avec laquelle les citoyens français peuvent entrer au Maroc pour des vacances, et les risques pris par les migrants qui cherchent à venir en Europe.

« **Rencontre** » met en scène un jeune migrant qui espère trouver en Europe de meilleures conditions de vie, et une jeune française qui fuit une société qu'elle remet en question. Deux jeunes en recherche, et finalement pas si différents...

« **Bled** » tord le cou au cliché qui veut que la couleur de peau soit le marqueur d'une origine étrangère récente. On peut être noir de peau et être français depuis plusieurs générations.

À partir des 4 animations suivantes, nous vous proposons :

- de prendre du recul par rapport aux chiffres et aux définitions ;
- d'identifier quelques clichés sur les flux migratoires ;
- de vivre les inégalités de déplacement à l'échelle mondiale ;
- de réfléchir aux causes des migrations.

Loin de faire le tour de la question, ces animations sont une première étape. Elles avancent des pistes, des idées mais demandent à être retravaillées, adaptées, complétées en fonction des objectifs fixés et des profils des participants. Bien d'autres thèmes seraient à creuser, la bibliographie proposée page 35 pourra vous y aider.

Dire tout et son contraire sur les migrations...

Objectif

Prendre du recul et développer un regard critique par rapport aux chiffres et aux définitions utilisés pour caractériser les migrations.

Matériel nécessaire

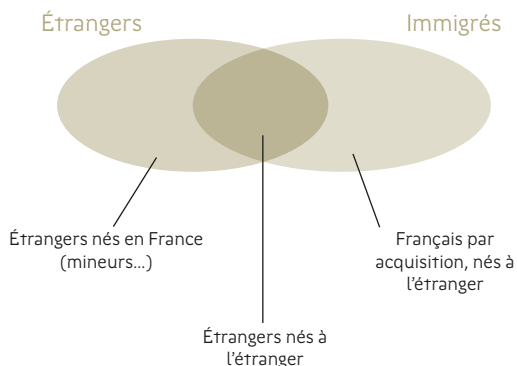
Feuilles A4, photocopies du quizz de la page 30.

Déroulement de l'animation

1. Inscrire les deux phrases ci-dessous sur une affiche et proposer aux participants de les lire :
 - « En Autriche, l'immigration est bien plus importante qu'en France car un habitant sur six est immigré, alors qu'en France, seule une personne sur dix est immigrée ».
 - « En France, l'immigration est bien plus importante qu'en Autriche car les immigrés y sont cinq fois plus nombreux ».Ces phrases seront utilisées à nouveau pour le débriefing, en fin d'animation.
2. Jeu des définitions : écrire sur des feuilles libres, en grand, les morceaux de phrases ci-dessous. Les mélanger, puis proposer aux participants de reconstituer les deux définitions ²² :



Clarification : à la différence de celle d'immigré, la qualité d'étranger ne perdure pas toute la vie. Les personnes nées à l'étranger, vivant en France et qui acquièrent la nationalité française, ne sont plus des étrangers mais restent des immigrés. Par ailleurs, un étranger n'est pas forcément un immigré, il peut être né en France (les mineurs notamment). Dans le langage courant, « immigré » et « étranger » renvoient souvent à la même réalité, alors qu'ils ne désignent pas tout à fait les mêmes populations. L'utilisation de l'un ou l'autre de ces termes n'est pas anodine, selon que l'on souhaite minimiser ou maximiser le phénomène.



3. Distribuer le quizz ci-dessous aux participants pour qu'ils le remplissent individuellement (version du quizz sans les réponses page suivante). Leur proposer ensuite d'échanger deux par deux sur leurs réponses, avant de comparer avec les chiffres de l'organisation internationale des migrations ²³.



En 2010, quelles sont les plus grandes régions d'immigration du monde...

a. ...c'est-à-dire les régions où le nombre d'immigrés (d'entrants) est le plus fort ?

Classez-les de 1 à 6.

1. L'Europe (70 millions)
2. L'Asie (61 millions)
3. L'Amérique du Nord (50 millions)
4. L'Afrique (19 millions)
5. L'Amérique latine (7,5 millions)
6. L'Océanie (6 millions)

b. ...c'est-à-dire les régions où la part des immigrés est la plus forte dans la population (en %) ?

Classez-les de 1 à 6.

1. L'Océanie (16.8 %)
2. L'Amérique du Nord (14.2 %)
3. L'Europe (9.5 %)
4. L'Afrique (1.9 %)
5. L'Asie (1.5 %)
6. L'Amérique latine (1.3 %)

Parmi ces pays, lequel est le plus grand pays d'immigration...

a. ...c'est-à-dire celui où le nombre d'immigrés (d'entrants) est le plus fort ?

Classez-les de 1 à 4.

1. L'Allemagne (10.7 millions)
2. La France (6.7 millions)
3. L'Espagne (6.4 millions)
4. L'Autriche (1.3 millions)

b. ...c'est-à-dire celui où la part des immigrés est la plus forte dans la population ?

Classez-les de 1 à 4.

1. L'Autriche (15.6 %)
2. L'Espagne (14.1 %)
3. L'Allemagne (14 %)
4. La France (10 %)

Le débriefing

Demander aux participants quelles conclusions ils tirent de ces questions. Sont-ils surpris ? Ont-ils perçu que selon les termes ou les chiffres utilisés, on peut tirer des conclusions sinon opposées, du

moins très différentes ? Cette dernière question peut être illustrée avec les deux premières phrases qui ont été affichées, sur l'immigration en Autriche et en France.

Quizz sur les migrations

En 2010, quelles sont les plus grandes régions d'immigration du monde...

- a. ...c'est-à-dire les régions où le nombre d'immigrés (d'entrants) est le plus fort ?
Classez-les de 1 à 6.
- ☐ L'Amérique du Nord
 - ☐ L'Asie
 - ☐ L'Océanie
 - ☐ L'Europe
 - ☐ L'Afrique
 - ☐ L'Amérique latine
- b. ...c'est-à-dire les régions où la part des immigrés est la plus forte dans la population (en %) ?
Classez-les de 1 à 6.
- ☐ L'Amérique du Nord
 - ☐ L'Asie
 - ☐ L'Océanie
 - ☐ L'Europe
 - ☐ L'Afrique
 - ☐ L'Amérique latine

Parmi ces pays, lequel est le plus grand pays d'immigration...

- a. ...c'est-à-dire celui où le nombre d'immigrés (d'entrants) est le plus fort ?
Classez-les de 1 à 4.
- ☐ L'Autriche
 - ☐ L'Allemagne
 - ☐ La France
 - ☐ L'Espagne
- b. ...c'est-à-dire celui où la part des immigrés est la plus forte dans la population ?
Classez-les de 1 à 4.
- ☐ L'Autriche
 - ☐ L'Allemagne
 - ☐ La France
 - ☐ L'Espagne

Quizz sur les migrations

En 2010, quelles sont les plus grandes régions d'immigration du monde...

- a. ...c'est-à-dire les régions où le nombre d'immigrés (d'entrants) est le plus fort ?
Classez-les de 1 à 6.
- ☐ L'Amérique du Nord
 - ☐ L'Asie
 - ☐ L'Océanie
 - ☐ L'Europe
 - ☐ L'Afrique
 - ☐ L'Amérique latine
- b. ...c'est-à-dire les régions où la part des immigrés est la plus forte dans la population (en %) ?
Classez-les de 1 à 6.
- ☐ L'Amérique du Nord
 - ☐ L'Asie
 - ☐ L'Océanie
 - ☐ L'Europe
 - ☐ L'Afrique
 - ☐ L'Amérique latine

Parmi ces pays, lequel est le plus grand pays d'immigration...

- a. ...c'est-à-dire celui où le nombre d'immigrés (d'entrants) est le plus fort ?
Classez-les de 1 à 4.
- ☐ L'Autriche
 - ☐ L'Allemagne
 - ☐ La France
 - ☐ L'Espagne
- b. ...c'est-à-dire celui où la part des immigrés est la plus forte dans la population ?
Classez-les de 1 à 4.
- ☐ L'Autriche
 - ☐ L'Allemagne
 - ☐ La France
 - ☐ L'Espagne

La carte des flux migratoires



30 min

15 à 25

Objectif

Prendre conscience des représentations que nous avons sur les flux migratoires à l'échelle mondiale.

Matériel nécessaire

- des fonds de carte du monde vierges, disponibles sur Internet, avec uniquement les frontières (1 par participant ou par sous-groupe) ;
- une carte témoin, par exemple la carte réalisée par Sciences-Po et intitulée « Principaux mouvements migratoires – situation en 2005 »²⁴.

Déroulement de l'animation

- La carte -

1. Proposer aux participants de former des petits groupes et de travailler ensemble autour d'une carte du monde vierge.
2. Leur demander de dessiner sous forme de flèches plus ou moins épaisses les principaux flux migratoires mondiaux (de continent à continent ou au sein d'un même continent).
3. Leur distribuer ensuite une carte représentant les flux migratoires mondiaux réels et laissez-leur le temps de comparer ce qu'ils ont dessiné à la réalité.

Le débriefing

Proposer aux participants de s'exprimer sur les différences entre la carte qu'ils ont dessinée et la carte témoin, ce qui les a surpris, ce qu'ils ne savaient pas. Analyser les représentations qu'ils avaient sur les flux migratoires : quels sont les flux migratoires dont on parle dans les médias ? Ont-ils dans leur famille des parents, ou grands parents d'origine étrangère ? De quelle région du monde ?

24. cartographie.sciences-po.fr/cartotheque/48_C_Migrations_2007.jpg



Jeu du pas en avant ²⁵

Objectif

Permettre aux jeunes de prendre conscience des inégalités de déplacements internationaux entre les habitants de la planète.

Matériel nécessaire

Les participants doivent avoir lu la BD « Résolutions ». Cette BD est disponible en ligne sur le site jeunes.bretagne.fr, dans la rubrique « m'engager ». Des papiers avec sur chacun le nom d'un personnage issu de la BD (prévoir autant de papiers que de participant). Plusieurs participants peuvent avoir le même rôle.

- Dans « Voyages » : le père, la mère, le fils de la famille française, les 2 marocains.
- Dans « Rencontre » : le jeune garçon et la jeune fille.
- Dans « Reportage » : la journaliste et une femme du centre de recyclage.
- Dans « Théâtre » : la jeune actrice française et Aïcha. Cette animation nécessite de disposer d'un espace suffisamment grand pour permettre aux participants mis en ligne d'avancer sur plusieurs mètres.

Déroulement de l'animation

- Le jeu -

1. Distribuer les cartes de rôle au hasard, une par participant, sans dévoiler le nom du personnage.
2. Inviter les participants à lire leur papier en silence et à se référer à l'histoire de la BD d'où leur personnage est tiré. Les inciter à se projeter dans la peau de leur personnage ; il est possible de les aider avec quelques questions : « Dans quel pays êtes-vous né ? À quoi ressemble votre vie aujourd'hui ? Quel est votre mode de vie ? Qu'est ce qui vous motive le plus ? Qu'est ce qui vous fait peur ? ... ». Chaque participant construit son personnage dans sa tête.
3. Demander aux participants de se mettre en ligne au bout de l'espace de jeu. Expliquer qu'une liste de situations ou d'événements va être lue. À chaque fois que leur personnage peut, selon eux, répondre « oui » à l'affirmation énoncée, ils doivent faire un pas en avant. Dans le cas contraire, ils restent sur place. Lire les situations une par une avec une pause entre chaque phrase.

Exemples d'affirmations :

- Vous obtenez facilement un visa pour voyager dans un pays étranger ;
 - Vous êtes le bienvenu lorsque vous arrivez dans un pays étranger ;
 - Vous pouvez retourner facilement dans votre pays d'origine ;
 - Vous rendre dans un pays étranger est synonyme de plaisir ;
 - Vous n'avez pas peur des contrôles douaniers.
- Selon le public, des situations peuvent bien sûr être ajoutées ou reformulées.

4. Demander enfin aux participants de prendre note de leur position finale et de regarder autour d'eux pour savoir comment ils se situent par rapport aux autres.
5. Donner le temps aux participants de sortir de leur personnage (mais sans le révéler aux autres). Commencer par leur demander ce qu'ils ont ressenti suite au jeu : « Qu'ont-ils ressenti quand les autres avançaient et pas eux (ou l'inverse) ? Certains ont-ils eu le sentiment que leur droit à circuler librement n'était pas respecté ? À quels moments ? »
6. Passer un moment sur les rôles de chacun : « Peuvent-ils, en partant des extrémités, deviner le rôle joué par les uns et les autres ? ». Proposer alors à chacun de lire sa carte rôle et de présenter en quelques mots le personnage tel que la BD le met en scène et tel qu'il l'avait imaginé. Il sera intéressant de constater qu'un même personnage de la BD pourra avoir fait l'objet de projections différentes.

Le débriefing

Quelles sont les différences de mobilité constatées au cours de l'activité ? À quoi sont-elles dues ?

Est-ce qu'ils imaginaient que des écarts si grands pouvaient exister ? Qu'est ce qui les a le plus interpellé ? Quelle est notre position par rapport à la majorité de la population mondiale ? Où se situaient-ils s'ils jouaient leur propre rôle ? L'animateur peut rejouer le jeu, plus rapidement, en proposant à chacun de répondre selon sa situation.

²⁵ Le Jeu du pas en avant est une animation créée par le CCFD-Terre Solidaire.
La version présentée ici est une libre adaptation réalisée par le CRIDEV. g

Un monde sans frontières ?



2 h



15 à 30

Objectif

Permettre d'échanger sur les causes des migrations et sur ce que serait le monde s'il n'existait pas de freins aux migrations.

Déroulement de l'animation

1. Proposer aux participants de répondre en sous-groupes à la question suivante : « Qu'est-ce qui explique les migrations ? » Pour les aiguiller, deux questions intermédiaires peuvent être posées :
 - Qu'est-ce qui pousse à partir ? Guerre, sans-terre, pauvreté, catastrophe naturelle, pauvreté, persécution religieuse, conflit interne, inégalités, persécution politique, dictature, grands travaux, chômage, désespérance...
 - Qu'est-ce qui attire ailleurs ? Étudier, travailler, commercer, améliorer ses conditions de vie, vivre dans un pays démocratique, accéder au rêve occidental, trouver asile, aider sa famille restée au pays, offrir une bonne éducation à ses enfants, être en sécurité...
2. À partir de ces hypothèses, proposer aux jeunes d'imaginer un monde sans frontières dans lequel ils voudraient vivre. Plusieurs techniques peuvent être utilisées :

Dessin	Représenter un monde sans frontières.
Poésie, slam	Commencer une poésie, un slam par l'accroche, « un monde sans frontières, c'est... ».
Lettre ouverte	Décrire ce que serait un monde sans frontières.
Slogan	Trouver des phrases chocs qui illustrent un monde sans frontières.
Théâtre image	Représenter (seul ou en groupe) un monde sans frontières.

Pour aller plus loin sur le thème des migrations

Le DVD consacré aux migrations de l'émission « Le dessous des cartes », présentée par Jean-Christophe Victor (ddc.arte.tv/dvd/migrations). Disponible au CRIDEV et au RESIA.

L'exposition « Les migrations pour vivre ensemble », réalisée dans le cadre de la campagne « Demain le monde » par Ritimo, le CCFD – Terre Solidaire et la Cimade (disponible au CRIDEV et au RESIA).

Les livres de Nathalie M'Dela-Mounier et de Tidiane Diakité, dans la collection L'inacceptable :

- **la pièce de théâtre « Sans patrie »**, qui met en scène des migrants en route pour l'Europe ; certains partent pour la première fois, d'autre retendent leur chance...
- **le livre « L'immigration n'est pas une histoire sans paroles »** fait se rencontrer, à partir du vécu d'un bourg breton (Montfort-sur-Meu) confronté à l'expropriation de travailleurs maliens, la parole des migrants et des accueillants.

À partir de ces deux ouvrages, la compagnie du « Puit qui parle » a mis en scène une pièce de théâtre, intitulée « sans patrie » (www.lepuitsquiparle.fr).

La bibliographie réalisée par le réseau Ritimo sur les migrations : 14 ouvrages classés en 3 rubriques pour comprendre l'histoire des migrations, leur réalité aujourd'hui, et leurs perspectives.
www.ritimo.org/dossiers_thematiques/migrations/migrations_biblio.html

Le jeu « parcours de migrants » : ce jeu de plateau propose de sensibiliser les joueurs aux parcours des migrants, de réfléchir aux représentations que l'on a de l'autre et de responsabiliser les citoyens quant à la place des migrants dans notre société (disponible au CRIDEV et au RESIA)

Le livre de François Héran : « Le temps des immigrés, Essai sur le destin de la population française ». Coll. La République des idées, éd. du Seuil, 2007, 112 p. L'immigration fait peur ; aussi, François Héran, directeur de l'Institut national d'études démographiques (Ined) s'efforce-t-il de mettre les données à plat, pédagogiquement. L'ouvrage plaide entre les lignes pour une véritable politique d'accueil, permettant de renouer avec ce brassage des populations qui fait la spécificité de la France.



THÈME 4



© Scénario : Philippe BONIFAY Dessin : JOUB

LA CONSOMMATION RESPONSABLE

La consommation responsable est une consommation avertie et solidaire. En prenant conscience des différents enjeux économiques, sociaux et environnementaux qui se cachent derrière son acte de consommation, le consommateur développe une démarche d'achat réfléchie, avec un sens éthique et une utilité sociale. Ainsi, depuis plusieurs décennies, de nouveaux types d'activités ont fait leur apparition : commerce équitable, finance solidaire, tourisme éthique...

Qu'est-ce qui caractérise ces offres et, plus globalement, la consommation responsable ? Qu'est-ce que ça change pour le producteur ? Quelles sont les alternatives existantes pour consommer autrement ? Qu'y a-t-il derrière les différents labels ?

Deux histoires issues de la BD permettent d'introduire ou d'alimenter ce thème de la consommation responsable :

« **L'usine** » illustre la notion de greenwashing, ou comment redorer le blason d'une usine en lui donnant une image « verte » ... tout en délocalisant la pollution ! De nombreuses activités de production utilisent aujourd'hui les démarches responsables et écologiques comme arguments de vente. Mais comment le consommateur peut-il s'assurer de la réalité de ces démarches ? Au-delà de l'interpellation suscitée par la chute, cette histoire peut ouvrir une vaste réflexion sur la signification des labels et produits certifiés.

« **Le portable** » propose un parallèle entre des jeunes occidentaux se disputant autour d'un téléphone, et un jeune congolais travaillant dans une mine d'extraction de coltan. L'histoire amène à s'interroger sur nos produits de consommation courante : où et comment sont-ils produits ? Quelle est notre responsabilité de consommateur ? Comment pouvons-nous agir ?

À partir des 4 animations suivantes, il vous sera proposé :

- de mieux appréhender ce que peut être la consommation responsable ;
- de débattre, à partir « de phrases qui piquent » sur la consommation responsable ;
- d'identifier la différence d'impact pour les producteurs entre un produit issu du commerce équitable et un produit issu du commerce conventionnel ;
- d'interroger notre système monétaire et de découvrir d'autres façons d'échanger.

Loin de faire le tour de la question, ces animations sont une première étape. Elles avancent des pistes, des idées mais demandent à être retravaillées, adaptées, complétées en fonction des objectifs fixés et des profils des participants. Bien d'autres animations existent sur ce thème de la consommation responsable : des pistes complémentaires sont proposées page 44.



Théâtre imaginé « le pull »

Objectif

Permettre de mieux appréhender ce que peut être la consommation responsable.

Matériel

L'histoire « Pull », issue de la BD « Résonances » (1 exemplaire photocopié par participant). Cette BD est disponible en ligne sur le site jeunes.bretagne.fr, dans la rubrique « m'engager ».

4 chaises : les chaises sont importantes car elles permettent symboliquement de protéger les participants et de faciliter leur intervention.

Déroulement de l'animation

- Le jeu -

1. Distribuer les quatre rôles de l'histoire « Pull » à 4 volontaires. Les inviter à se placer debout derrière le dossier de chaises mises en arc de cercle devant le public et à rejouer la scène.
2. Arrivé à la dernière phrase, s'adresser à chacun des acteurs et poser les questions suivantes :
 - les conditions de fabrication de votre pull respectent-elles ceux / celles qui l'ont fabriqué ? Les personnes qui l'ont fabriqué perçoivent-elles un salaire décent ? Le droit de grève ? Sont-elles protégées par des lois ? Ont-elles des horaires décents ? Des congés payés ?
 - les conditions de fabrication de votre pull respectent-elles l'environnement ? Le coton utilisé pour fabriquer le pull a-t-il été produit dans des conditions respectueuses de l'environnement ? L'usine de production du pull respecte-t-elle l'environnement ? Les normes environnementales de production sont-elles strictes ? Le lieu de production est-il proche ou éloigné du lieu d'achat final ?
3. Une fois le débat lancé, les personnes présentes dans le public peuvent intervenir à tout moment pour venir aider / remplacer un des acteurs. Celui ou celle qui veut intervenir se manifeste auprès de l'animateur qui interrompt les échanges au moment le plus opportun. Il accueille la personne du public en lui demandant quel personnage elle souhaite remplacer ou aider.

Le débriefing

À partir des différents éléments de réponse proposés par les acteurs, quels sont, selon les participants, les pulls dont l'achat pourrait correspondre à de la consommation responsable ?

Comment peut-on alors définir la consommation responsable ? Proposer la construction commune d'une définition.

Débat mouvant sur la consommation responsable



1 h



15 à 30

Objectif

Débattre, à partir de « phrases qui piquent », sur la consommation responsable.

Matériel

Un espace suffisamment grand pour séparer les participants en deux groupes distincts, et ouvert pour que les participants puissent passer facilement de l'un à l'autre des groupes.

Déroulement de l'animation

1. Lire aux participants une des phrases ci-dessous.
2. Demander ensuite aux participants de choisir leur « camp » (d'accord ou pas d'accord) et de se répartir à droite ou à gauche de l'espace en fonction de leur positionnement.
3. Demander ensuite à des volontaires de chaque « camp » de donner, alternativement, un argument qui explique son positionnement. Après chaque argument, les participants ont la possibilité de changer de « camp » s'ils sont convaincus par l'un des arguments exprimé. Ils expliquent alors les raisons de leur changement. Les participants peuvent changer de camp autant de fois qu'ils le veulent. Ce type de débat permet assez rapidement à tous les participants de prendre la parole. L'animateur doit cependant veiller à une bonne répartition de cette parole. Dès que tous les arguments semblent épuisés, l'animateur peut proposer une nouvelle phrase et renouveler l'expérience.

Liste de phrases

- La consommation responsable (ou le commerce équitable ou le bio), c'est pour les riches et les bobos.
- Acheter des fruits et légumes produits à côté de chez moi c'est mieux pour l'environnement.
- En tant que consommateur, je suis responsable des conditions de travail des producteurs.
- Consommer me rend heureux.
- Consommer, c'est s'engager !
- La consommation responsable, c'est consommer le moins possible.
- La consommation de produits des pays du Sud permet de soutenir leur développement.
- La consommation responsable sert à se donner bonne conscience

Le débriefing

Le débriefing s'intéressera essentiellement au ressenti des participants : se sont-ils sentis à l'aise ? A-t-il été facile de se positionner ? De changer d'avis ? En effet, il n'y a bien sûr pas de « bonne » réponse, à aucune de ces phrases. L'important est que chacun prenne part à la construction collective et apporte des éléments à la réflexion des autres, tout en ne restant pas crispé sur ses positions.



Les cours mondiaux du cacao

Objectif

Identifier l'impact du commerce équitable pour les producteurs.

Matériel

Du papier à petits carreaux ou millimétré, crayons à papier, règles.

Déroulement de l'animation

1. Partir des connaissances des participants sur le commerce équitable : que savent-ils du commerce équitable ? Quelles sont, selon eux, les garanties par rapport au commerce conventionnel ?
2. Introduire la notion de prix plancher ou prix FLO (Fair Labelling Organisation).
FLO est le réseau des organisations de labellisation du commerce équitable. Le prix FLO est le prix minimum payé aux producteurs. Les produits ne peuvent pas être payés en dessous de ce prix, même si les cours mondiaux sont plus bas. Si les cours mondiaux sont au dessus de ce plancher, le prix FLO se calque sur les cours mondiaux en ajoutant une prime de développement.
3. À partir de l'exemple du cacao :
 - pour le cacao, le prix plancher, ou FLO était de 1600 dollars US / tonne jusqu'en 2010, avec une prime de développement de 150 dollars par tonne lorsque les cours étaient supérieurs au prix plancher.
 - à partir du tableau de chiffres ci-contre, proposer aux participants de dessiner les courbes de l'évolution du prix du cacao entre 2001 et 2010. La première courbe représentera l'évolution du cours mondial du cacao, et la seconde le prix FLO.

Evolution des cours mondiaux du cacao, de 2001 à 2010, en milliers de dollars US / tonne

Dates		Cours mondial	Prix FLO
avril	2001	1,1	1,6
avril	2002	1,6	1,75
avril	2003	2	2,15
avril	2004	1,4	1,6
avril	2005	1,5	1,6
mars	2006	1,5	1,6
mai	2007	1,9	2,05
mai	2008	2,7	2,85
mai	2009	2,4	2,55
mai	2010	2,85	3

Source : bourse de New-York dans «le carnet équitable» - Max Havelaar, Fair Labelling Organisation (FLO)

Le débriefing

Introduire un débat en comparant les deux courbes obtenues :

- Que peut-on constater sur les cours mondiaux du café ? pourquoi ? (très forte instabilité liée à la bourse, à l'instabilité politique et climatique des pays de production...)
- Quels sont les avantages d'un prix minimum garanti ? Qu'est-ce que ça change concrètement pour le producteur ? (stabilité des revenus et visibilité sur l'avenir, revenus supérieurs...)
- Quels sont les autres engagements du commerce équitable ? www.commerceequitable.org

Documentaire

« La double face de la monnaie »



Objectif

Interroger le fonctionnement actuel de notre système monétaire et découvrir d'autres façons d'échanger.

Matériel

Le DVD du documentaire « la double face de la monnaie », distribué par « Doriane Films » (www.dorianefilms.com/catalog.php). 54 min, réalisé en 2006 par Vincent Gaillard et Jérôme Polidor. Disponible au CRIDEV.

Déroulement de l'animation

1. Introduire à partir des connaissances des participants : connaissez-vous aujourd'hui des façons de vous procurer des produits autrement qu'avec des euros en France ? L'histoire « troc » de la BD peut amener une première piste...

2. Projetez le documentaire « La double face de la monnaie »

La double face de la monnaie est un documentaire portant sur l'argent et ses alternatives dans le domaine de la consommation.

L'argent est au cœur des préoccupations de notre société : tout le monde l'utilise, chacun s'emploie à s'en procurer, mais sa nature n'est plus interrogée. Cette création humaine, censée favoriser l'échange et la création de richesse, est devenue aujourd'hui un objectif en soi, permettant la domination d'une partie de plus en plus grande de l'humanité, au profit d'un nombre de plus en plus réduit d'individus.

Face à ces constats, ce documentaire interroge la monnaie et décrypte différentes expériences alternatives comme les monnaies complémentaires, les banques du temps ou les systèmes d'échange locaux.

3. Quelques questions peuvent être posées en amont pour faciliter le débriefing :

- Qu'est-ce que la monnaie ?
- Pourquoi a-t-elle été créée ?
- Quelles sont les dérives possibles de cet outil ?
- Quelles sont les deux faces de la monnaie ?
- Quelles sont les alternatives développées ?
- Comment fonctionnent-elles ?

Le débriefing

À partir des réponses aux questions ci-dessus, proposer un débat aux participants :

Que pensez-vous des initiatives présentées ? Quels sont leurs avantages ? Leurs inconvénients ?

Souhaiteriez-vous participer à de telles initiatives ?

Pour aller plus loin : le site de l'IRE, Initiative internationale pour repenser l'économie : www.i-r-e.org

Pour aller plus loin



La sélection d'outils proposée par RITIMO sur la consommation responsable :
www.ritimo.org/eads/profs_2_outil.html#ccons

L'exposition de l'éthique sur l'étiquette sur les conditions de travail des populations du Sud dans une économie mondialisée. Cette exposition présente la question des droits de l'homme dans le commerce mondial. Disponible au RESIA et au CRIDEV.
www.ethique-sur-etiquette.org/IMG/pdf/6_paneaux_droits_humains_au_travail.pdf

L'exposition « Communiquer : le mobile, petit objet, grands enjeux ». Cet outil, réalisé par les CEMEAS, vise à faciliter la compréhension de certains enjeux liés à la consommation et à guider les jeunes vers de nouvelles pratiques.
www.cemea.asso.fr/Ressources-Expos/-Communiquer-le-mobile-petit-objet

Le « jeu de la banane », réalisé par l'association Lafi Bala. Ce jeu met en scène vendeurs et acheteurs de bananes. Des négociations entre les joueurs font apparaître les motivations d'achat et les arguments de vente... À travers les différents types de production de banane dans le monde (intensif, familial, biologique, équitable), il montre l'importance des labels et leurs impacts sur les conditions de vie des travailleurs, l'environnement, le prix à l'achat...
www.lafibala.org/wakka.php?wiki=JeuX

Le film « L'île aux fleurs », réalisé par Jorge Furtado en 1989. En 14 minutes, il permet de faire réfléchir, en utilisant un humour assez acide, aux inégalités, à la pauvreté, à notre société de consommation. Disponible au RESIA.
www.dailymotion.com/video/x29939_l-ile-aux-fleurs

La campagne « Le juste fruit », relayée en France par Peuples Solidaires. Elle a pour objectif de contraindre les grandes surfaces à payer un juste prix à leurs fournisseurs. Des vidéos sont ainsi proposées sur ce site afin de faire connaître les conditions de travail des ouvriers des plantations de banane ou d'ananas. Elles mettent l'accent sur les droits non respectés et sur l'environnement détérioré.
www.lejustefruit.org



Ce document a été réalisé avec l'aide financière de l'Union européenne. Le contenu de ce document relève de la seule responsabilité de la Région Bretagne et ne peut en aucun cas être considéré comme reflétant la position de l'Union européenne.

CONSEIL RÉGIONAL DE BRETAGNE
Direction des affaires européennes et internationales
Service des coopérations Nord-Sud
283, avenue du Général Patton
CS 21 1010 – 35711 RENNES CEDEX
Tél. : 02 99 27 10 10 – Fax : 02 99 27 11 11
www.labretagneetleurope.eu